取扱説明書

DMG-BQLJ-JPN

ドラゴンクエストモンスターズ2
マルタのふしぎな鍵 ルカの旅立ち

MONSTERS

GAME BOY COLOR



すべてのGAME BOY共通

ゲームボーイ＆カラー共通カートリッジ

このたびはエニックスのゲームボーイ&カラー共通カートリッジ「ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵・ルカの旅立ち」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

● 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
● 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット／ライト)	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	○	○ モノクロ	○

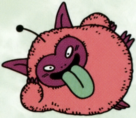
通信ケーブル対応

CONTENTS

【目次】

【スタッフ】

シナリオ・ゲームデザイン／株式会社エニックス・株式会社トーセ
監修：堀井雄二
キャラクターデザイン／鳥山 明
音楽／すぎやまこういち
制作・販売／株式会社エニックス



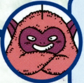
よぉ! オレはワルぼう!
この取扱説明書ではオレが案内役をするぞ。
ちゃんと読めよ! よろしくな! ワル!



このゲームがどんなゲームか
知りたければまずここを読むんだ!



ゲームの基本的な進め方は
この辺に書いてあるぞ。
よく読んでしっかり頭に入れておけよ～。ワル!



このゲーム一番のお楽しみについてはココだぞ。
「はいごう」で、自分だけのモンスターを
作り出すんだ!

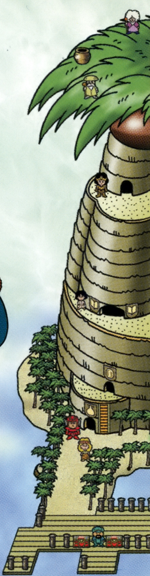


通信ケーブルでともだちといっしょに遊べば、
もっともっとおもしろくなるぞ!
楽しいモードが5つもあるから、
遊びがグ～ンとワイドだぞ!



冒険の途中で手に入るいろんな道具や、
モンスターの特技・呪文はここで紹介してるぞ。
あと、困ったときは「冒険のヒント」を見るんだ!

1 物語のはじまり



ルカ



モンスター牧場を営む両親に連れられて、マルタの国にやってきた男の子。「マルタのへそ」の代わりを探すため、異世界へ旅立つ小さなモンスターマスター。

イル



ルカの妹。兄のルカが異世界へ行っている間、モンスター牧場でモンスター達の世話をしている。



ワルぼう

マルタの国の精霊。「マルタのへそ」の代わりを探させるため、ルカを異世界へ旅立たせる。ルカが戻ってくるまでの間、「マルタのへそ」の代わりをしている。



カメハ王子

いつもワルぼうと一緒にイタズラばかりしているマルタの国の王子。さっそく、ルカ達にもイタズラをしかける。ちょっぴりルカにライバル心を持っているようだ。

南の海の真ん中に浮かぶ小さな島国「マルタ」。
今、ある家族を乗せた一隻の船が
この国へと向かっていました。
家族は、この新しい地で魔物の牧場を
開くためにやってきたのです。
船のへさきで、どんどん近づいてくる
マルタの島を見つめる二人の兄妹…
二人の瞳は、期待に輝いていました。
これはマルタにやってきた小さなこどもたち…
ルカとイルの冒険の物語です。



2 冒険の旅へ出発

冒険は「カメハ王子」と「ワルぼう」のいたずらで、マルタのへそが取れてしまったことから始まります。「マルタのへそ」を探し出すには、モンスターマスターの力が必要ということなのですが…。

「ワルぼう」と出会う

最初にお母さんからおつかいを頼まれます。すると、途中で「ワルぼう」と「カメハ王子」が待ちうけています。気にしないでどうぐ預かり所に行って、届けものを受け取りましょう。



大変! 「マルタのへそ」が!?

届けものを奪ったワルぼうたちを追いかけて、ルカとイルは井戸の中へ入っていきます。届けものを取り合っていると「マルタのへそ」がこわれるという大事件が!?



モンスターマスターを探そう

「マルタのへそ」がないと、島全体が海に沈んでしまいます。ワルぼうがへその代わりになっている間に、モンスターマスターに頼んで、何か代わりになるものを探してもらわなければ…。



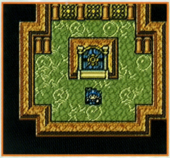
◀ワルぼうのことは誰も信用してくれない。こうなったら方法はひとつしか…。

「ふしぎなかぎ」をもらう



冒険にでる前に、ワルぼうから「ふしぎなかぎ」をもらいます。このかぎを使うことで、異世界への扉を開くことが出来るのです。

「ふしぎなドア」へ

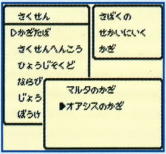


井戸の奥に進むと、階段を降りたところに「ふしぎなドア」があります。ここで「ふしぎなかぎ」を使っていよいよ冒険の始まりです。



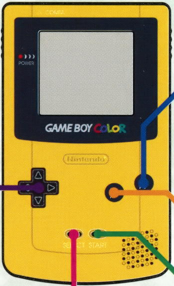
冒険に出る前に

冒険を始める前に、モンスターが一匹仲間になります。まずは、そのモンスターをつれて、マルタをひと回りするのもいいかもしれません。また異世界からマルタの国に帰ってくると、ワルぼうが体力を回復してくれますよ。



3 操作のしかた

モンスターマスターになるための第一歩は、正しい操作を覚えることからです。操作方法をしっかり覚えてから、冒険を始めましょう。



十字ボタン

■主人公たちの移動

町やフィールドなどの移動画面では、ルカとモンスターたちを自由に動かせます。



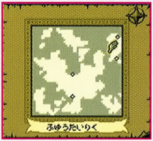
■カーソルの移動

▶(カーソル)を動かして、コマンドや呪文、道具などを選ぶ時にも使います。

SELECTボタン

■地図の表示

異世界で地図を見るときに使います。一度押すとその世界全体の地図が、もう一度押すと拡大された地図が表示されます。



■表示の切り替え

「つよさ」コマンドの画面で押すと、現在つれているパーティーが表示されます。1匹ずつと全員分とで切り替えられます。

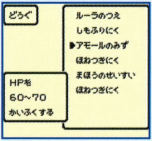
■道具の整理

「どうぐ」コマンドの画面では、道具を整理することができます。

Aボタン

■メインコマンド画面表示
フィールドや町の中で押すと、メインコマンドの画面が表示されます。

■コマンド決定
コマンドや呪文、道具などを選んで、決定します。



■べんりボタン
話をしたり、とびらを開けたり、物を調べたりと、いろいろなことができます。



Bボタン

■コマンドキャンセル
コマンド画面で押すと、Aボタンでの決定をキャンセルし、ひとつ前のメニュー、または移動画面に戻ります。

STARTボタン

■メニュー画面表示
最初のメニュー画面を表示します。オープニング時にA・Bボタンを押しても、同じようにメニュー画面が表示されます。



4 冒険の始めかた・終わりかた

これからあなたは主人公ルカとなって、長い冒険の旅に出発します。まずは大切な「ぼうけんのしょ」について知っておきましょう。

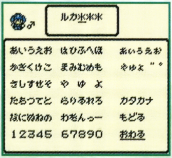
冒険を始めるときは…

ゲームボーイ本体にカセットを差し込んで、電源をONにしてください。タイトル画面が表示されます。A･B、スタートのどれかのボタンを押すとメニュー画面が表示されます。



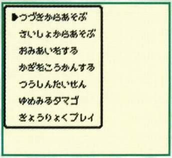
初めての冒険のとき

初めて冒険に出るときや、最初から冒険を始めたいときは、スタートメニューの「さいしょからあそぶ」を選びます。主人公の名前の入力画面になりますので、5文字までの名前を入力してください。



2回目以降の冒険のとき

冒険の書に記録（セーブ）されているところから冒険を再開するときは、スタートメニューの「つづきからあそぶ」を選んでください。



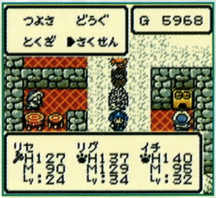
冒険を終えるときは…

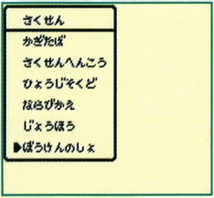
忘れずに「ぼうけんのしょ」に記録しよう!

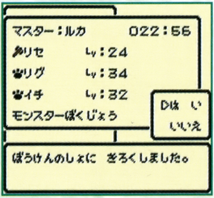
冒険を中断するときは、必ず、「冒険の書」に記録(セーブ)をしておきましょう。Aボタンでメニューを出して「さくせん」→「ぼうけんのしょ」を選びます。冒険の書はひとつだけです。記録をすると、前の記録は消えます。

記録ができる場所は?

マルタの国ではどこでも記録ができますが、「ふしぎなドア」の先にある異世界では、町や村の中などの安全な場所に行かないと記録はできません。注意しましょう。









5 世界のようす

マルタの国には、冒険を進める上で重要な施設がたくさんあります。異世界に旅立つ前、戻った後、あちこち立ちよってみましょう。

どうぐや

もちものを売ったり、冒険に必要な薬草や肉などを買うことができます。

やどや

連れているモンスター全員のHPとMPが最大値まで回復します。

あずかりじょ

どうぐやお金を預かってもらえます。戦闘で全滅すると持っていたどうぐやお金が減ってしまうので、大切なものは預けるようにしましょう。



モンスターぼくじょう

妹のイルにモンスターを預かってもらえます。預けている間も経験値が少しずつ上がりますが、「やせい」の数値も高くなります。



かくとうじょう

自分のモンスターを試合に出場させることができます。試合に勝つとごほうびに「ふしぎなかぎ」など、他にもうれしいアイテムがもらえます。



メダルじいさん

この世界に散らばっている小さなメダルを集めて持っていくと、その数に応じて貴重なタマゴなどがもらえます。



ほしふりのほこら

「はいごう」や「ふか」をしてもらえます。タマゴの鑑定や祝福をしてくれる「たまごかんていし」もいます。

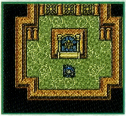




かぎや

不思議な鍵を鑑定してくれます。鑑定をしてもらわないと不思議なドアで使うことができません。





ふしぎなドア

異世界とマルタの国をつなぐ、重要な扉です。不思議な鍵を使うとさまざまな異世界へ行くことができます。

「ふしぎなドア」の先は…？

人に会うことも…

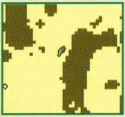
異世界を移動中に人に出会うことがあります。いい人ばかりではなく、戦いを挑まれることもありますので、注意しましょう。



セレクトボタンでマップ表示

異世界でセレクトボタンを押すと今まで歩いたところのマップが表示されます。もう一度押すと詳細なマップが見られます。





6 移動中のコマンド

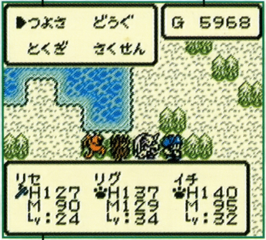
コマンドを上手に使いこなすのが、冒険の成功の鍵です。まず、通常時のコマンドについて説明しましょう。

べんりボタンで「はなす」「しらべる」

移動中、何もないところでAボタンを押せば、コマンドを選ぶためのウィンドウが表示されます。メインコマンドは全部で4つあります。

コマンドを使うには…

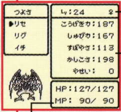
移動中、何もないところでAボタンを押せば、コマンドを選ぶためのウィンドウが表示されます。メインコマンドは全部で4つあります。





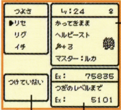
つよさ

連れているモンスターの強さを確認します。
Aボタンを押すたびに表示される内容を切り替えることができます。



- **Lv(レベル)** — 総合的な強さを表します。
- **性別** — ♂=オス、♀=メスを表します。
- **こうげき力** — 敵に与えるダメージの大きさです。
- **しゅび力** — 数値が大きいほどダメージを受けにくくなります。
- **すばやさ** — 数値が大きいほど先に攻撃しやすくなります。
- **かしこさ** — 頭のよさを表します。
- **やせい** — 数値が小さいほど、言うことをよくききます。
- **HP[現在/最大]** — 生命力を表します。0になるとチカラつき、戦えなくなります。
- **MP[現在/最大]** — 呪文・特技を使う力を表します。0になると使えなくなります。

▼ Aボタンを押す



- **性格** — モンスターの性格。戦闘や友達のモンスターとお見合いするときに影響します。
- **種族名** — そのモンスターの種類です。
- **系統** — モンスターの系統がアイコンで表示されます。(▶系統については25ページへ)
- **マスター名** — つかまえたモンスターマスターの名前です。
- **Ex(経験値)** — 現在の経験値と、次のレベルになるために必要な経験値が表示されます。
- **アクセサリー** — そのモンスターが身に付けているアクセサリーが表示されます。

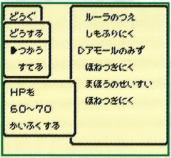
▼ さらにAボタン

特技・呪文の画面 そのモンスターが覚えている特技・呪文を見ることができます。

▼ さらにさらにAボタン

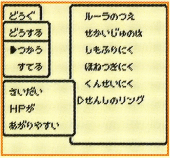
血統の画面 「はいごう」によるモンスターの血統を見ることができます。
▶「はいごう」については27ページへ

どうぐ



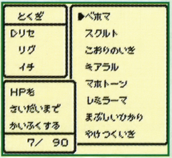
主人公が持っている道具を確認したり、使ったりするためのコマンドです。道具にカーソルを合わせると説明が表示されます。Aボタンを押すと「どうする」というメニューが表示されるので、「つかう」を選べばその道具を使うことができます。「すてる」を選ぶとその道具を捨てます。

「アクセサリー」について



道具の中には、モンスターに付けてやると効果を発揮する「アクセサリー」と呼ばれるものがあります。1匹のモンスターに付けられるアクセサリーは1つだけなので、先にアクセサリーを付けていた場合は付け替えになります。なお、モンスターを「はいごう」させると、そのときに付けていたアクセサリーは預かり所に送られます。

とくぎ



モンスターの覚えた呪文・特技を確認したり、使ったりするためのコマンドです。モンスターを選ぶと、そのモンスターが覚えている全ての特技・呪文が一覧で表示されます。カーソルを合わせると、効果の説明、必要なMP／現在のMPが表示され、Aボタンを押せばその特技・呪文を使うことができます。ただし、戦闘専用で移動中には使えないものもあります。



さくせん

冒険に役立ついろいろなサブコマンドを選んで使います。

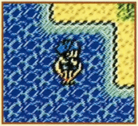
●かぎたば	異世界へのとびらを開く不思議な鍵を使うときのためのコマンドです。
●さくせんへんこう	連れているモンスターに指示する戦闘時の作戦を順番に決めていきます。 ▶戦闘時の作戦については21ページへ
●ひょうじそくど	戦闘時に表示されるメッセージの速さを決めます。
●ならびかえ	連れているモンスターたちの並び順を決めます。この並び順がコマンドを指示するときの順番になります。また、戦闘のときは前にいるほどダメージを受けやすくなるので、よく考えて決めましょう。
●じょうほう	牧場に預けているモンスターとタマゴの数や、これまで仲間にしたモンスターの系統ごとの数などを見ることができます。 ▶系統については25ページへ
●ぼうけんのしょ	冒険の書に記録(セーブ)をします。 ▶冒険の書については12ページへ

主人公の「とくぎ」

冒険を進めていくと、主人公（ルカ）は水の上や空を移動する特別な「とくぎ」を、ワルぼうから教えてもらいます。

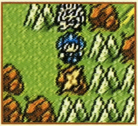


基本的な「とくぎ」の種類



●水の上を移動する

水の上に浮かんで、海や川などを移動できるようになります。



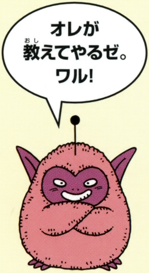
●岩をこわす

岩をこわして、岩山に囲まれている場所などに移動できるようになります。



●雲をよぶ

雲に乗って、空を移動することができます。雲は、まっすぐにしか飛べません。



7 戦闘時のコマンド

移動中にモンスターと出会ったら戦闘開始！ 連れている味方モンスターたちにうまく指示を出し、力を合わせて敵をやっつけましょう。

戦闘時の画面とコマンド

戦闘が始まると、画面が切り替わり、移動中とはコマンドも変わります。戦闘時のメインコマンドも全部で4つあります。

連れているモンスターのステータス

戦闘時の4つのメインコマンド



たたかう

出会ったモンスターと戦うコマンドです。このコマンドを選ぶと、前に指示された作戦どおりにそれぞれのモンスターが戦います。作戦を変えたいときは、「さくせん」コマンドで指示します。



さくせん

モンスターごとに作戦を選んで指示することができます。
状況に応じて使い分けましょう。

- ■ガンガンいこうぜ ——— とにかく積極的な攻撃をさせたいときに。
- ■いろいろやろうぜ ——— 戦いを援護する特技・呪文を使わせたいときに。
- ■いのちをだいじに ——— 回復や防御をさせたいときに。
- ■めいれいさせろ ——— モンスターごとに直接コマンドを指示し、戦い方を細かく決めます。攻撃する相手も指示することができます。
  - ●こうげき ——— 相手を直接攻撃します。
  - ●とくぎ ——— 特技・呪文を選んで使います。
  - ●ぼうぎょ ——— 相手の攻撃から身を守ります。

どうぐ

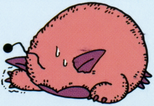
持っている道具を使いたいときに選びます。薬草などで味方を回復させたり、仲間にしたいモンスターに肉を与えたりすることができます。

にげる

戦いをやめて逃げるコマンドです。
ただし、いつでも必ず逃げられるとは限りません。

「ぜんめつ」について

味方モンスターが全滅してしまうと、マルタの国のワルぼうのもとに戻されます。モンスターたちはワルぼうが回復させてくれますが、持っていたお金は半分になってしまいます。余分なお金は預かり所に預けておけば、その分は全滅しても減らないで済みます。



8 モンスターを仲間にしよう

移動中にモンスターに出会ったら戦闘開始！ 戦いに勝てばモンスターが仲間になってくれることがあります。

仲間にする方法は？

仲間にしたいモンスターは最後に倒そう

仲間になる可能性があるのは、最後に倒したモンスターだけです。仲間にしたいモンスターがほかのモンスターといっしょに出てきたときは、そのモンスターを最後に倒すとよいでしょう。



▲戦闘終了後に起きあがってきたら、仲間にするチャンス。

肉をあげてモンスターをなつかせよう

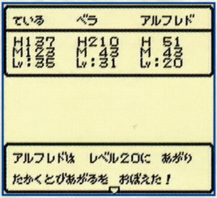
戦闘中に肉をあげると、モンスターは喜び、仲間になる可能性が高くなります。仲間になりにくいモンスターには何度も肉をあげてみましょう。





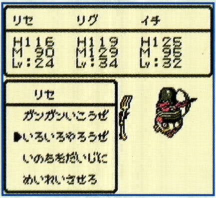
モンスターはとくぎを覚える!

モンスターは戦闘に参加することでどんどん強くなり、呪文や特技を覚えていきます。お気に入りのモンスターは、必ず冒険に連れていくようにして、強く育てましょう。



モンスターに合った作戦を!

「ねっけつかん」「きれもの」など、モンスターにはいろいろな性格があり、得意な作戦にも違いがあります。戦うときの「さくせん」は、モンスターの性格に合ったものを選ぶようにしましょう。



仲間が増えたら「モンスターぼくじょう」へ

冒険には一度に3匹までしかモンスターを連れていくことができません。数が増えたら、その他のモンスターは「モンスターぼくじょう」に預けておきましょう。



9 モンスターの系統

異世界に登場するモンスターには多くの種類がいますが、大きく分けると全部で11の系統に分類することができます。それぞれの系統の特徴をよく知って、たくさんのモンスターを仲間にしましょう。



■スライム系

すばやさがかなり高く、戦闘援護系の呪文や特技に強い性質を持っています。「スライム」「ホイミスライム」「スライムナイト」などがいます。



■ドラゴン系

炎や吹雪の攻撃に強く、すべてのパラメータが高いかわりに、成長は遅いようです。「ドラゴンキッズ」「プテラノドン」などがいます。



■とり系

雷の呪文や特技に強い性質を持っています。すばやさが高く、成長も早いほうです。「ドラキー」「キメラ」「ホークブリザード」などがいます。



■けもの系

HPと攻撃力が高く、パラメータを下げる呪文や特技に強い性質を持っています。「アントベア」「ファーラット」「ストロングアニマル」などがいます。



■しょくぶつ系

MPとかしこさが高く、かなりのレベルにまで成長します。「サボテンボール」「きりかぶおばけ」などがいます。



むし系

攻撃力、守備力ともに高く、毒の攻撃にも強い性質を持っています。「おおナメクジ」「キャタピラー」「はさみくわがた」などがいます。



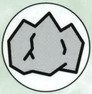
あくま系

HP、攻撃力、守備力が高く、攻撃の呪文や特技にも強い性質を持っています。「ピクシー」「グレムリン」「アークデーモン」などがいます。



ゾンビ系

HPがやや高く、その他の能力は普通です。マヒなどに弱い性質があります。「くさったしたい」「ゴースト」「マミー」などがいます。



ぶっしつ系

守備力がかなり高く、炎や吹雪の攻撃に強い性質も持っています。「マドハンド」「おどるほうせき」「さまようよろい」などがいます。



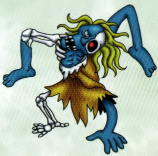
みず系

水による攻撃に強い性質を持っています。「マーマン」「たこつぼこぞう」「オクトリーチ」などがいます。



????系

これまで紹介したどの系統にも属さないモンスターもいるようなのですが…
くわしいことはわかっていません。

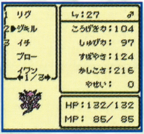


10 自分だけのモンスターをつくろう

モンスターには、♂(オス)と♀(メス)がいます。♂と♀を「はいごう」させると新しいモンスターのタマゴを生ませることができるのです。「はいごう」を繰り返して自分だけの強力なモンスターを作り出しましょう!

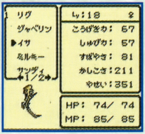
究極のモンスターを作り出そう!

「はいごう」すると、親になった♂と♀の両方の能力をあわせ持ったモンスターが生まれ、呪文・特技やパラメータも受けつがれます。どんなタマゴが生まれるのかは、ほこらにいるモンスターじいさんが教えてくれるので、いろんな組み合わせを試してみましょう。



グレムリンと…

＋



エビルワンドで…

＝

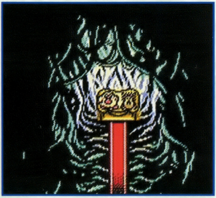


ヘルビーストが生まれた!



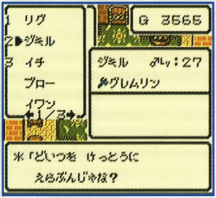
「はいごう」するには？

「はいごう」をするには、レベルが10以上の♂と♀のモンスターが仲間にいなければいけません。♂と♀なら、どんな種類のモンスターでも「はいごう」できます。「はいごう」で生まれたモンスターをさらに「はいごう」することもできます。



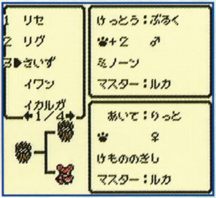
「はいごう」のしくみ

まず「けっとう」にするモンスターを選び、次に相手のモンスターを選びます。生まれてくるタマゴは「けっとう」にしたモンスターの要素を多く受けつぎます。例えば「けっとう」にスライム系のモンスターを選べば、生まれるタマゴもスライム系になります。



「はいごう」のコツ

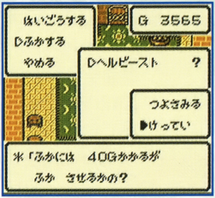
お気に入りのモンスターや珍しいモンスターが仲間にいて、「はいごう」して強くしたいけどモンスターの種類は変えたくない、という場合には、そのモンスターを「けっとう」にして、相手にも同じ系統を選びましょう。こうすれば、モンスターの種類を変えずに「はいごう」することができます。



「ふか」について

タマゴをかえしてモンスターにしよう

生まれたタマゴは、モンスターじいさんにお金をはらって「ふか」してもらえば、モンスターにすることができます。「ふか」をさせない場合、タマゴは牧場に預かってもらいますが、この場合も、モンスターじいさんにお願いすれば、いつでも「ふか」させることができます。



「はいごう」を繰り返してレベルを上げよう

タマゴから生まれたモンスターの名前の後には、レベルを表す数値が付きます。例えば、仲間にしたばかりの野生のモンスターを両親にして「はいごう」した場合、その子どものレベルは「＋1」になります。「はいごう」を繰り返すたびにレベルは上がっていき、モンスターもどんどん強くなっていきます。



モンスターが増えたら「とうみん」させよう

牧場に預けられるモンスターとタマゴの数には限りがあるので、牧場がいっぱいになってきたら「とうみん」させましょう。「とうみん」させると、そのモンスターは連れ出せなくなりますが、その分、牧場が広く使えるようになります。

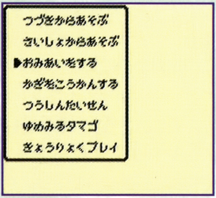


11 通信で遊ぼう!

通信ケーブル(別売)を使って、友達とのモンスター交換や「おみあい」「たいせん」など、色々な通信モードで遊ぶことができます。

通信のしかた

2つのゲームボーイを通信ケーブルでしっかり接続し、遊びたいモードをゲームの一番最初のメニューから同じように選びます。どちらかがAボタンを押すとスタートします。「つうしんのじゅんびができていません」と表示されてしまったら、もう一度接続を確認し、最初からやり直してみましょう。



選べるモードは全部で5つ

■おみあい

自分のモンスターと通信相手のモンスターをお見合いさせます。
(▶31ページへ)

■かぎのこうかん

自分の持っている「ふしぎなかぎ」を通信相手と交換することができます。
(▶32ページへ)

■つうしんたいせん

自分のモンスターと通信相手のモンスターを戦わせることができます。
(▶33ページへ)

■ゆめみるタマゴ

巣に預かっている「ゆめみるタマゴ」を通信相手に受け渡すことができます。
(▶35ページへ)

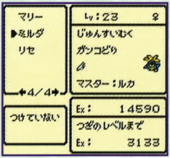
■きょうりょくプレイ

自分と通信相手でモンスターを一匹ずつ参加させて、協力して敵モンスターを倒します。
(▶36ページへ)

おみあい

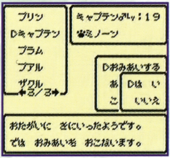
「おみあい」をさせることによって、より強いモンスターを仲間にすることができます。1匹のモンスターで、ひとつのタマゴが手に入るので、「はいごう」と違ってモンスターが減ることがありません。

おみあいをするには



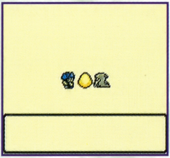
メニューから「おみあい」を選択します。「おみあい」は ♂と♂、♀と♀ではさせることはできません。まず、「おみあい」するモンスターの性別を確認しましょう。確認後、モンスターを選んでAボタンで決定します。決定終了すると「ぼうけんのしょ」にセーブするか聞いてきます。

おみあいは成功するとは限らない



モンスターの性格によっては、「おみあい」を行うことができない場合があります。うまくいかなかった場合は、性格を変えるなどして再チャレンジしてみてください。

おみあいが成功すると…



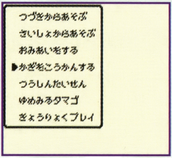
「おみあい」が成功すると、ふしぎなほこらのじいさんからタマゴを受け取り、受け取ったタマゴはモンスター牧場に送られます。生まれたモンスターは、自分側の系統になります。

かぎのこうかん

「ふしぎなかぎ」を交換することによって、友達が遊んだ異世界に行くことができます。その鍵を使えば、今まで出会ったことのないモンスターに会えるかもしれません。

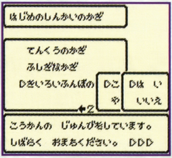
鍵を交換するには

メニュー画面から「かぎをこうかんする」を選択します。交換する鍵を持っていない場合は、鍵の交換はできません。入手した時に「ふしぎなかぎ」と名前のついていない鍵は交換できません。



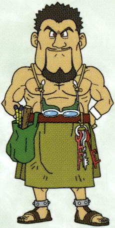
鍵を選択する

どちらか一方がAボタンを押して、「かぎのこうかん」を始めます。さらに、お互いに交換したい鍵を選択して、Aボタンを押します。交換が終了したらメニュー画面に戻ります。



交換した鍵を使うと

鍵を交換することによって、今まで使ったことのない「とくぎ」を持ったモンスターが仲間になるかもしれません。



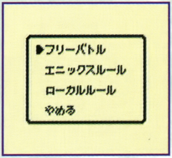
つうしんたいせん

自分のモンスターと友達のモンスターを対戦させて、勝つと相手のモンスターを賞品としてもらうことができます。友達同士でいろいろなルールを決めて遊んでみましょう。

通信対戦の遊びかた

最初にルールを選ぶ

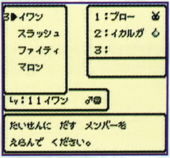
メニュー画面から「つうしんたいせん」を選んで、Aボタンで決定するとルールメニューが表示されます。表示されたメニューからルールを選んでAボタンで決定します。



- ▶**フリーバトル** ———— 何でもありの対戦モードです。
- ▶**エニックスルール** ———— 友達と遊ぶ時の基本モードです。
- ▶**ローカルルール** ———— より厳しいルールで対戦するモードです。

参加させるモンスターを選ぶ

次に、対戦させるモンスターを1匹から3匹まで選びます。それぞれ「つよさ」を確認してから、Aボタンを押して決定します。

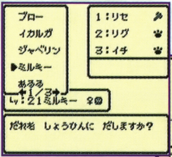


◀対戦に出す前に、必ずつよさを確認しよう

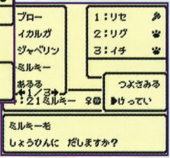
賞品を選ぶ

対戦に出すメンバーを決定したら、次に賞品を出すかどうかを決めます。賞品を出す場合は、仲間のモンスターから1匹選んでAボタンで決定します。





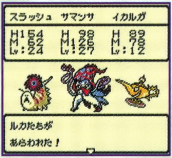
▲う～ん、誰を賞品に出そうかな…。



▼賞品を決定したら、さあ対戦開始だ!

対戦開始!

自分の選んだモンスターと、友達の選んだモンスターとを対戦させます。どちらか一方のモンスターが全滅すれば、勝敗は決まります。



勝　敗

賞品を出していた場合は、戦闘に勝ったほうが賞品のモンスターをもらうことができます。

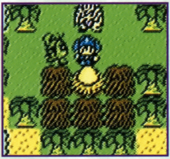


ゆめみるタマゴ

「ゆめみるタマゴ」は、友達同士でたまごを育てるモードです。孵化させることができたら、珍しいモンスターを手に入れることができます。

「ゆめみるタマゴ」はどこで手に入る？

鑑定してもらった「ふしぎなかぎ」で行くことができる異世界のダンジョンで、ごくまれに手に入れることができます。手に入れた「ゆめみるタマゴ」はモンスター牧場の「巣」に送られます。



▲巣に預けることができるたまごは1個だけ。

「ゆめみるタマゴ」にはお供えができる

モンスター牧場に送られた「ゆめみるタマゴ」には、アイテムをお供えすることができます。お供えするアイテムによって、生まれてくるモンスターの能力は変化します。



「ゆめみるタマゴ」を孵化させるには

「ゆめみるタマゴ」は、何度か友達と受け渡ししているうちに孵化します。孵化して生まれたモンスターは仲間に加わります。



「ゆめみるタマゴ」は持っているだけでは孵化しません。たくさんの友達と受け渡ししましょう。

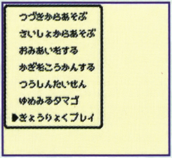
きょうりょくたいせん

友達と協力して敵モンスターを倒すモードです。
お互いのモンスターからそれぞれ1匹ずつ参加させます。

「きょうりょくたいせん」の遊びかた

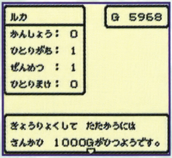
モードを選択する

最初にモードセレクト画面で「きょうりょくする」を選択します。通信ケーブルでつながっている2台が、「きょうりょくする」を選択する必要があります。



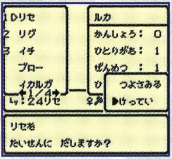
参加費を払う

参加費は合計で2000G必要になります。通信しているプレイヤーが、それぞれ1000Gずつを払って協力プレイを行います。相手の所持金が足りない場合、自分が2人分の2000Gを払うことも可能です。

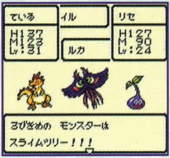


参加させるモンスターを選択する

それぞれのプレイヤーの仲間モンスターから、参加させるモンスターを1匹選びます。戦闘に入る前に冒険の書に記録されます。



戦闘を開始する



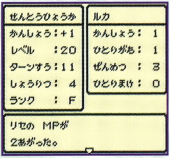
「きょうりょくたいせん」では3回の戦闘を連続して行います。戦闘で出現する敵モンスターは、プレイヤーが参加させたモンスターのレベルによって変化します。戦闘終了時の仲間モンスターの状態は、次の戦闘に引き継がれます。

戦闘中に選択できるコマンドは「たたかう」と「さくせん」の2つのみです。「さくせん」のコマンドの中に、通常時の戦闘で使用するものと協力対戦用の「とくべつめいれい」があります。

とくべつめいれい

- **うらぎり** —— 戦闘中に通信相手のモンスターも敵となります。
- **れんけい** —— 通信しているお互いのモンスターが修得している「とくぎ」を選んで、使用できる連係技を敵モンスターに対して発動します。
- **ぼうぎょ** —— 防御体制をとり、戦闘を見守ります。

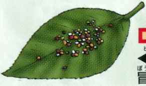
賞品について



戦闘に勝つと賞品がもらえます。裏切りなどによりどちらか一方のモンスターだけが残った場合、そのプレイヤーはより多くの賞品をもらうことができます。

12 どうぐ紹介

「どうぐ」はお店で買ったり、フィールドやダンジョンなどで見つけることができます。冒険を有利に進めるために、必要なものは初めに確認してから旅立ちましょう。



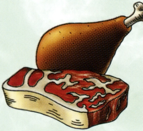
■薬草
◀HPを回復させる冒険の必需品です。

■毒消し草
▶毒におかされた体から、毒を消し去る効果があります。





■種／木の実
◀モンスターの能力を上げることのできます。「ちからのたね」「まもりのたね」「ふしぎなきのみ」など色々な種類があります。



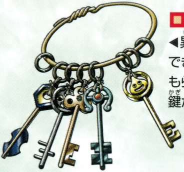
■肉
◀「まもののエサ」「くんせいにく」などの種類があり、戦闘中に敵のモンスターに与えると仲間になる確率が上がります。

■キメラのつばさ
▶旅の扉の異世界から、マルタの国へ帰ることができます。



■たびのしおり
▶冒険の書にはさむ小さなしおり。これを使って異世界の途中の冒険を記録することができます。





ふしぎなかぎ

◀異世界への扉を開くことができます。鑑定所に鑑定してもらうと、どこの世界を開く鍵かを判別してもらえます。



本

▲「こわいはなしのほん」や「ユーモアのほん」などがあり、モンスターに読ませるとそのモンスターの性格を変えることができます。



マルタのえだ

▲地面にさすと一瞬で扉のほこらが現れて、鑑定された鍵の開く世界へと移動することができるようになります。



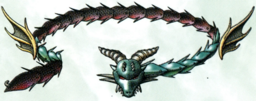
ももんじゃのしっぽ

◀戦闘中に使うと、出現した敵モンスターが、それまでに仲間にしたことのあるモンスターかどうか分かります。



つえ

▶道具として使うと、さまざまな効果を発揮します。「まふうじのつえ」「いかづちのつえ」など種類も豊富です。



ドラゴンベルト

▲アクセサリーの一種で、モンスターが身に付けると体力がすこし上がります。



竜のうろこ

▲モンスターがアクセサリーとして身に付けることができます。身に付けると、モンスターの守備力が上がります。

13 モンスターの特技

攻撃系

戦闘時に敵を攻撃する「特技」です。敵1体に攻撃するものや、グループや敵全体にまとめて攻撃できるものもあります。

特技名	特技の効果
メラ	敵1体を小さな火の玉で攻撃する
ギラ	敵全体を小さな炎で攻撃する
ベギラマ	敵全体をほとばしる炎で攻撃する
イオ	爆発を起こし、敵全体を攻撃する
バギ	敵全体を身を切り裂く竜巻で攻撃する
デイン	敵全体を稲妻で攻撃する
ヒャド	敵全体を氷の刃で攻撃する
ザキ	敵1体に死の言葉を投げかけ息の根を止める
たいあたり	体当たりで攻撃する
とっこう	とっこうして攻撃する
やけつくいき	やけつく息で敵を麻痺させる
はげしいほのお	敵全体に激しい炎を吐き出す
しゃくねつ	敵全体に灼熱の炎を吐き出す
こおりのいき	敵全体を氷の息を吐き出す
かまいたち	敵1体をかまいたちで攻撃する
いなずま	敵全体を稲妻で攻撃する



特技名	特技の効果
がんせきおとし	敵全体の頭上に岩石を落とし攻撃する
つなみ	敵全体につなみで攻撃する
なかまをよぶ	仲間を呼び敵を攻撃する
かえんぎり	敵1体に炎の力で斬りつける
しんくうぎり	敵1体に真空の力で斬りつける
いなずまぎり	敵1体に稲妻の力で斬りつける
マヒャドぎり	敵1体に氷の力で斬りつける
スライムたたき	スライム系のモンスターに大ダメージを与える
ドラゴンぎり	ドラゴン系のモンスターに大ダメージを与える
つばめがえし	とり系のモンスターに大ダメージを与える
こうらがえし	むし系のモンスターに大ダメージを与える
えだはらい	植物系のモンスターに大ダメージを与える
あくまぎり	悪魔系のモンスターに大ダメージを与える
だいせつだん	物質系のモンスターに大ダメージを与える
メタルぎり	メタル系のモンスターに大ダメージを与える
れんぞくこうげき	2回連続で攻撃する
ばくれつけん	4回連続で攻撃する



回復系

戦闘で傷ついた体を癒したり、HPを回復してくれる特技です。攻撃系の特技と、バランス良く上手に使えば戦闘が楽になります。

特技名	特技の効果
ホイミ	味方1体のHPを少し回復する
ベホイミ	味方1体のHPを大幅に回復する
ベホマ	味方1体のHPを全て回復する
ベホマラー	味方全体の体力を大幅に回復する
ベホマズン	味方全体の体力を全て回復する
マホイミ	味方1体に自分のMPを少し与える
マホリク	味方1体に自分のMPを大幅に与える
マホイズン	味方1体に自分のMPを全て与える
ザオラル	味方1体を生き返らせる
ザオリク	味方1体を完全な状態で生き返らせる
メガザル	命を捨てて味方全員を完全回復する
キアリー	毒に犯された味方の毒を消し去る
キアラル	味方の混乱をとく
キアリク	味方の麻痺や眠りをとく
シャナク	呪いにかけられた味方の呪いをとく
メガザルダンス	自分の命と引き替えに仲間を回復する
ハッスルダンス	味方全体のHPを大幅に回復する
めいそう	自分のHPを約500回復する
せいれいのうた	チカラつきた味方を生き返らせる歌を歌う

補助系

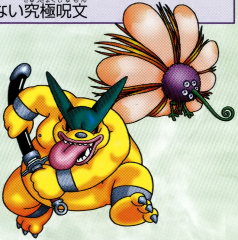
戦闘時に攻撃補助や、守備力の補助の効果があります。特に戦闘の特技を組み合わせて使うと、攻撃力などが大幅にUPします。

特技名	特技の効果
スカラ	味方1体の守備力を上げる
ルカニ	敵1体の守備力を下げる
ピオラ	味方1体の素早さを上げる
ボミエ	敵1体の素早さを下げる
バイキルト	味方1体の攻撃力を2倍にする
マヌーサ	幻で敵を包み込む
ラリホー	敵1体を眠りに誘う
マホキテ	自分の受けた魔法のMPを自分のものにする
メダパニ	敵を混乱させる
マホターン	1ターンだけ魔法を跳ね返す
フバーハ	炎や吹雪から身を守る
マジックバリア	バリアをはり魔法からのダメージを減らす
みかわしきゃく	敵の攻撃をかわしやすくなる
まぶしいひかり	まぶしい光で敵の目をくらませる
いてつくはどう	敵が使った状態魔法を解除する
くろいきり	くろいきりで魔法が完全にきかない状態にする
なめまわし	敵1体を1ターン休ませる
みがわり	味方の身代わりとなり、敵からの攻撃を受ける
みずのカーテン	特技を1度だけ跳ね返す

その他

戦闘時の攻撃や、回復以外に使用できる「特技」もあります。毒の沼地などでダメージを受けなくするものやアイテムを見つけるのに役立つものと種類も効果もさまざまです。なかには使ってみないとどのような効果があるのかわからないものもあります。

特技名	特技の効果
くちぶえ	敵を呼び寄せる
フェロモン	敵を呼び寄せる
トラマナ	ダメージを受ける地面からダメージを受けなくする
リレミト	ダンジョンから脱出する
みみうち	現在いるフィールドに現れるモンスターを教えてくれる
おつかい	100Gでアイテムを買いに行く
タカのめ	町やアイテムの位置を表示する
レミラーマ	現在いるMAPを全て表示する
ぱふぱふ(♂)	敵1体にダメージを与える
パルプンテ	なにが起こるか分からない究極呪文



14 冒険のヒント



まずは話を聞いてみよう

冒険の基本は、お城や町で出会う人々に必ず話を聞いてみることです。謎に行き詰まったときなど、人々の話の中に必ずヒントが隠されています。

しっかり調べてアイテムGET!

つぼやタンスの中には、意外なアイテムが隠されていたりします。町やダンジョンで、気になるところやあやしいところはしっかり調べてみましょう。



冒険の書に記録しよう

イベントが終わったり、「ふしぎなドア」から異世界に行くときには必ず冒険の書に記録をしましょう。

「はいごう」でオリジナルのモンスターを手に入れよう

「はいごう」することによって、あなただけのオリジナルモンスターを手に入れることができるかもしれません。特殊な能力を持つモンスターを「はいごう」で手に入れて、もっと楽しく冒険を進めてみては?

モンスター牧場に預けたら時々様子を見にいこう

モンスターを長い間預けっぱなししていると、「やせい」の数値が高くなって、言うことをなかなか聞いてくれなくなってしまいます。預けたモンスターは時々様子を見に行って、冒険に連れ出してあげましょう。

新曲11曲を含め「DQモンスターズ2」の音楽をすべて盛り込んだファン待望のCDアルバム!

シンセサイザー組曲

「ドラゴンクエストモンスターズ2」

+オリジナル・ゲームミュージック

作曲・編曲:すぎやまこういち

初回生産限定:スーパーピクチャーレーベル仕様&スペシャル特典封入(予定)

¥2,345(税込)/¥2,233(税抜)/SVWC7075
発売:SME・ビジュアルワークス
販売:ソニー・ミュージックエンタテインメント
全国のCDショップにてお買い求めください。

4月11日発売

SME Visual Works Inc.

ドラゴンクエストがiモードに登場!



「ドラゴンクエストNET」で24時間仲間と冒険!

……情報料 各100円/月

- 「グランカジノ」(おなじみカジノゲーム)
- 「カードのほこら」(パーティープレイもできるカードゲーム)
- 「エニックスeメロディ」(ドラクエの着信メロディほか)

オリジナルゲームもゾクゾク登場!

……情報料300円/月

- 「サスライハンターZ」(お笑いアイテム集めRPG)

▶▶ドラゴンクエストNETへのアクセス方法
iモードボタンを押す ▶▶ iMenu ▶▶ メニューリスト ▶▶ ゲーム/占い ▶▶ ゲーム ▶▶ ドラゴンクエストNET

※ご利用には別途、iモードサービスへの申込み(300円/月)とパケット料がかかります。

バッテリーバックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています(リチウム電池内蔵)。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

010109

取扱説明書に従って操作しても正常に動作しない場合

お買い上げいただきました製品が正常に作動しなかったり、使用・保管中に故障してしまった場合には、検査の上、下記の様に処理させていただきます。

●当社の責(製造・出荷段階での問題)による不良の場合は、無償にて新品とお取り替えいたします。

●お客様の過失や、長期の使用による故障・破損等、修理が不能なものについては、希望小売価格にて新品と有償交換します。

●当社では交換用の商品または部品を、商品の発売から2年を基準に保有しております。従いまして発売後2年を経過した商品については交換または修理ができないことがあります。(部品はマニュアル・パッケージを含みます)。

故障・不良品をお送り頂く際にはカセットと、故障状況とお客様のご住所・お名前・お電話番号を書いたメモ、有料の場合は代金分の郵便定額小為替をご同封の上、当社ソフトウェアサポート係までお送り下さい。尚、切手での代金のお支払いは受け付けておりません。また、通常の封筒・小荷物等に現金を同封されますと郵便法に触れますので、ご注意ください。

修理品の発送・ゲームについてのお問い合わせは

〒151-8544　東京都渋谷区代々木4-31-8

株式会社エニックス　ソフトウェアサポートグループ

TEL.03-5352-6466(平日10:00から17:00)

※当社では、ゲーム内容やヒント等についてのお問い合わせには一切お答えしておりません。ゲーム中の世界の住人たちが話してくれる情報や、ガイドブック等を参考にしてください。

ENIX 株式会社 エニックス

〒151-8544　東京都渋谷区代々木4-31-8　TEL.03-5352-6466